




# Règle du jeu




## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 2 dés à 20 faces
- 1 dé à 6 faces
- 54 jetons (valeur : 100, 200, 500)
- 3 livrets question : solo, duo, multi

## Les cases

-  **Mode SOLO**  
le joueur est seul à répondre à la question
-  **Mode DUO**  
deux joueurs se défient
-  **Mode MULTI**  
plusieurs joueurs participent à la question

## Les dés

-  le dé 6 à faces indique le déplacement sur le plateau
-  le dé blanc à 20 faces indique le numéro de la page
-  le dé noir à 20 faces indique le numéro de la question

**Egomaster** se déroule en deux phases successives :

1. **Enrichissement** : les joueurs accumulent les jetons en répondant à des questions. Tous les jetons mis en jeu proviennent de la banque. Cette phase s'arrête lorsque tous les jetons ont été distribués.
2. **Elimination** : on continue de s'affronter mais cette fois, les sommes gagnées ou perdues proviennent des joueurs uniquement. Lorsqu'un joueur a remporté tous les jetons du jeu, la partie est terminée.

## But du jeu

s'enrichir puis éliminer les autres joueurs

## Déroulement de la partie

Les joueurs lancent les dés à 20 faces. Celui qui fait le plus grand nombre commence.

Chaque joueur pose son pion sur une case du plateau. L'emplacement choisi n'a aucune incidence sur la suite du jeu.

Celui qui commence lance le dé à 6 faces et déplace son pion d'autant de cases sur le plateau.

- Il n'y a pas de sens de déplacement, le joueur pouvant décider de la direction souhaitée.

- Si un joueur tombe sur la case d'un de ses adversaires, il place son pion sur la case suivante.

Une fois sur une case, le joueur lance les dés à 20 faces pour connaître la question qui lui sera posée.

La personne placée à sa droite prend le livret (solo, duo ou multi) correspondant à la couleur de la case et pose la question déterminée par les dés.

## Lire une question

Avant de lire la question, on doit toujours indiquer l'icône puis le mot-clé au(x) joueur(s) concerné(s) par le défi. En mode solo, il n'y a pas d'icône. Le lecteur ne participe pas au défi.

## Les icônes (modes duo et multi)



### Cible

Dans ce type de question, le joueur s'approchant le plus de la bonne réponse remporte le défi.

Celui qui a lancé le dé propose sa réponse en premier. Le(s) autre(s) joueur(s) concerné(s) par le défi répondent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Si la réponse exacte est donnée par un joueur, il remporte le défi sans attendre les réponses des participants restants.

- Les joueurs n'ont le droit qu'à une seule proposition.



### Ping-pong

Dans ce type de question, chaque joueur doit donner UNE réponse puis laisser la main à son voisin de gauche qui doit poursuivre la série... et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les réponses aient été données. Exemple : Citer les couleurs de l'arc-en-ciel. Le joueur 1 répond rouge, le joueur 2 répond jaune, etc.

- Toute mauvaise réponse ou absence de réponse est éliminatoire.

Le défi commence par celui qui a jeté le dé. Celui qui a donné la dernière bonne réponse gagne.

- Si aucune bonne réponse n'a été trouvée, la victoire se joue aux dés. Le joueur qui fait le plus grand nombre avec les dés à 20 faces gagne.



### Rapidité

Dans ce type de question, le plus rapide remporte le défi.

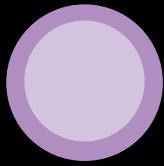
Les joueurs peuvent commencer à répondre dès le début de la question. Mais attention, c'est à leurs risques et périls car toute mauvaise réponse est éliminatoire !

En cas de litige, celui qui a posé la question est le seul arbitre. S'il considère qu'il y a égalité, il peut faire jouer le défi aux dés. Le joueur qui fait le plus grand nombre avec les dés à 20 faces gagne.

# Les modes de jeu

## mode SOLO

Le joueur répond seul à la question



### En phase d'enrichissement

1. Le joueur écoute le mot-clé
  2. Il désigne le joueur qui remportera la somme indiquée sur la case s'il répond mal
  3. Il répond à la question
- bonne réponse : il remporte la somme
  - mauvaise réponse : le joueur préalablement désigné empoche le gain

**Dans les deux cas, la somme est versée par la banque**

### En phase d'élimination

1. Le joueur écoute le mot-clé
  2. Il désigne le joueur qui remportera la somme indiquée sur la case s'il répond mal
  3. Il répond à la question
- bonne réponse : **c'est le joueur préalablement désigné qui lui verse la somme indiquée sur la case**
  - mauvaise réponse : **c'est le joueur préalablement désigné qui empoche le gain**

## mode DUO

Deux joueurs s'affrontent



### En phase d'enrichissement

1. Le joueur écoute le mot clé et le type de question (rapidité, cible ou ping pong)
2. Il choisit son adversaire
3. Les deux joueurs s'affrontent sur la question

Le vainqueur remporte la somme indiquée par la case

**La somme est versée par la banque**

### En phase d'élimination

1. Le joueur écoute le mot-clé
  2. Il choisit son adversaire
  3. Deux choix s'offrent au joueur :
- Il joue à hauteur du montant indiqué par la case. L'adversaire désigné est obligé d'accepter le défi.
  - Il décide d'augmenter l'enjeu à hauteur maximum des jetons qu'il possède : si l'adversaire désigné refuse l'enchère, il cède au joueur le montant indiqué par la case et la question n'est pas posée.
- Si l'adversaire désigné accepte l'enchère : on pose la question et le vainqueur du duel remporte la totalité des sommes mises
- Seul le joueur qui a lancé le dé peut proposer d'augmenter l'enjeu**

## mode MULTI

Tout le monde joue (sauf le lecteur)



### En phase d'enrichissement

1. Les joueurs écoutent le mot-clé et le type de question (rapidité, cible ou ping pong)
2. Ils s'affrontent
3. Le vainqueur empoche la somme indiquée sur la case

**La somme est versée par la banque**

### En phase d'élimination

1. Le joueur écoute le mot-clé et le type de question (rapidité, ...)
  2. Deux choix s'offrent à lui :
- Il joue à hauteur du montant indiqué par la case. Tous les joueurs sont obligés d'accepter le défi
  - Il décide d'augmenter l'enjeu à hauteur maximum des jetons qu'il possède. On fait un tour de table :  
Ceux qui refusent l'enchère déposent la somme indiquée par la case au centre du plateau. Ils perdent automatiquement le défi.  
Ceux qui acceptent l'enchère déposent la somme au centre du plateau et s'affrontent. On pose la question et le vainqueur remporte la totalité des gains déposés.
- Si personne n'accepte la surenchère, on ne pose pas la question et c'est le premier joueur qui empoche la totalité des mises placées au centre du plateau.
- Seul le joueur qui a lancé le dé peut proposer d'augmenter l'enjeu**

## Cas particuliers

- Un joueur a moins de jetons que la somme indiquée par la case : il doit mettre en jeu la totalité de ce qui lui reste. Les joueurs souhaitant participer au défi devront alors s'aligner sur cette somme et ne pourront pas miser plus.
- Un joueur a moins de jetons qu'une enchère proposée : s'il veut participer à la question il doit mettre tous ses jetons. Dans ce cas, tous les participants au défi devront s'aligner sur cette somme et ne pas miser plus.
- Il ne reste plus que 2 joueurs en lice : le jeu se poursuit normalement mais c'est un des joueurs éliminés qui se charge de poser les questions.

## Fin de partie

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

## Partie rapide

Dans ce mode de jeu, il n'y a pas de phase d'enrichissement, on passe tout de suite à l'élimination. Les joueurs partent avec le même nombre de jetons (voir ci-dessous) et on applique les règles de la phase d'élimination pour les trois modes de jeu (solo, duo et multi)

Nombre de jetons par joueur :

Pour 6 joueurs	Pour 5 joueurs	Pour 4 joueurs	Pour 3 joueurs
4 jetons de 100	4 jetons de 100	6 jetons de 100	8 jetons de 100
3 jetons de 200	3 jetons de 200	4 jetons de 200	6 jetons de 200
2 jetons de 500	2 jetons de 500	3 jetons de 500	4 jetons de 500